

A1

**DEMANDE
DE BREVET D'INVENTION**

(21)

N° 78 37039

(54) **Nouvelles cartes à jouer.**

(51) **Classification internationale. (Int. Cl 3) A 63 F 1/02.**

(22) **Date de dépôt 22 décembre 1978, à 11 h 40 mn.**

(33) (32) (31) **Priorité revendiquée :**

(41) **Date de la mise à la disposition du
public de la demande B.O.P.I. — «Listes» n. 29 du 18-7-1980.**

(71) **Déposant : WEISLO Michel, résidant en France.**

(72) **Invention de :**

(73) **Titulaire : Idem (71)**

(74) **Mandataire : Jean Lemoine, 145, rue du Molinel, 59000 Lille.**

Domaine technique.

La présente invention concerne des nouvelles cartes à jouer.

Problème posé.

- 5 En dehors de la nouveauté, il s'agit de prévoir des cartes qui peuvent s'adapter dans toutes les positions, se tenir facilement, se battre facilement et rendre possible des nouveaux jeux du fait de la forme de la carte.

Etat de la technique antérieure et inconvénients.

- 10 Les cartes à jouer classiques sont bien connues et il suffit de rappeler qu'elles sont rectangulaires, et qu'en général, la figure et la valeur sont situées dans l'angle supérieur gauche lorsqu'on regarde la carte avec un petit côté en bas.

- Ceci amène divers inconvénients que la présente
15 invention se propose d'éliminer.

- Tout d'abord, lorsqu'on bat les cartes, la forme rectangulaire fait que chaque carte peut prendre deux positions, l'une avec un petit côté en bas et l'autre avec un grand côté en bas. Au cours du battage on est amené à rectifier la position
20 des cartes. Les joueurs font cela rapidement mais cela amène des manipulations supplémentaires qui provoquent des frottements des cartes l'une sur l'autre qui usent la carte, ou tout au moins la salissent.

- Un autre inconvénient est qu'il faut tenir les cartes
25 dans la main de façon que l'angle supérieur gauche soit apparent. Cela gêne certaines personnes, les gauchers notamment.

- Enfin, avec des cartes rectangulaires, on est obligé de tenir le jeu de trois côtés, c'est-à-dire en dessous, à droite et à gauche, ce qui a encore pour effet de fatiguer
30 les cartes, de les salir et de les user.

2444479

La présente invention est destinée à remédier à ces inconvénients.

Exposé de l'invention.

Suivant l'invention les cartes sont caractérisées
5 par la combinaison :

- d'une forme en triangle équilatérale à angles arrondis,
- et de la représentation de la figure et de la valeur de la carte dans chaque angle, ainsi que la représentation en trois parties de la surface de la carte.

10 Solution au problème, avantages et résultat industriel.

Lorsqu'on bat des cartes suivant l'invention, et que la main soutient un côté des cartes, peu importe le côté qui repose sur la main, la carte est toujours bien placée. Il est donc facile de la distribuer, de la battre.

15 Lorsqu'on tient les cartes dans la main, il apparaît toujours au moins un angle de la carte quelle que soit la façon avec laquelle on les tient, que ce soit avec la main gauche, avec la main droite ou que les cartes de gauche soient au-dessus des cartes de droite ou inversement. Ce qui compte dans une carte
20 à jouer c'est sa facilité de lecture qui se fait essentiellement sur un côté et un angle ; à cet égard les cartes de l'invention utilisent moins de papier qu'une carte classique. En outre elles n'offrent pas de difficultés supplémentaires à fabriquer que les cartes classiques. Enfin on a une meilleure vue des cartes
25 lorsqu'on les tient en main.

Cette nouvelle forme de carte peut ouvrir une nouvelle génération de la carte à jouer, tout autant que d'innover dans le domaine du jeu éducatif avec mariage des couleurs, puisque lorsque l'on pose une carte triangulaire sur une table, cela
30 permet une foule de combinaisons, dans la juxtaposition de cartes.

2444479

L'invention sera mieux comprise à l'aide de la description suivante qui en donne un exemple non limitatif de réalisation pratique et qui est illustré par le dessin joint dont l'unique figure représente, en plan une carte, un valet de pique en l'occurrence.

La carte représentée a la forme d'un triangle équilatéral de 10 à 11 cm de côté dont les angles sont arrondis. A partir du centre de gravité de ce triangle partent des demi-droites parallèles à chacun des côtés, 1, 2, 3, et qui délimitent trois zones dans lesquelles sont dessinées les figures. Dans les angles sont représentées les valeurs de la carte.

2444479

REVENDICATION

Nouvelles cartes à jouer, c a r a c t é r i s é e s
par la combinaison

- d'une forme en triangle équilatéral à angles arrondis,
- 5 - et de la représentation de la figure et de la valeur de la
carte dans chaque angle.

Pl. UNIQUE

2444479

